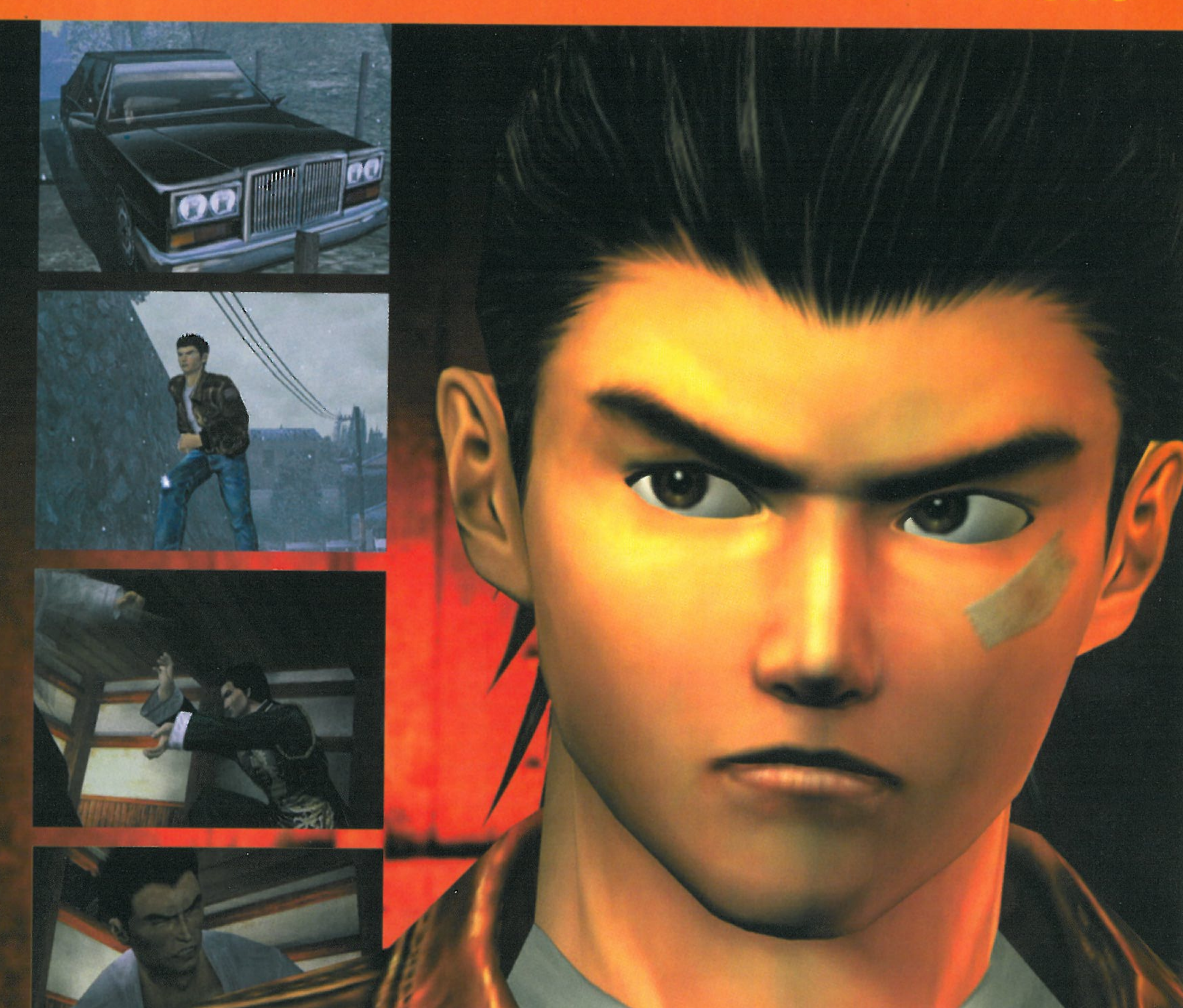


SHENMUE

Chapter 1: Yokosuka

¡Por fin está aquí el juego más esperado! Y sí, es enorme. Tanto, que hemos tenido que dividir la guía en dos partes. Busca el desenlace en nuestro próximo número.

OPCIONES DE JUEGO

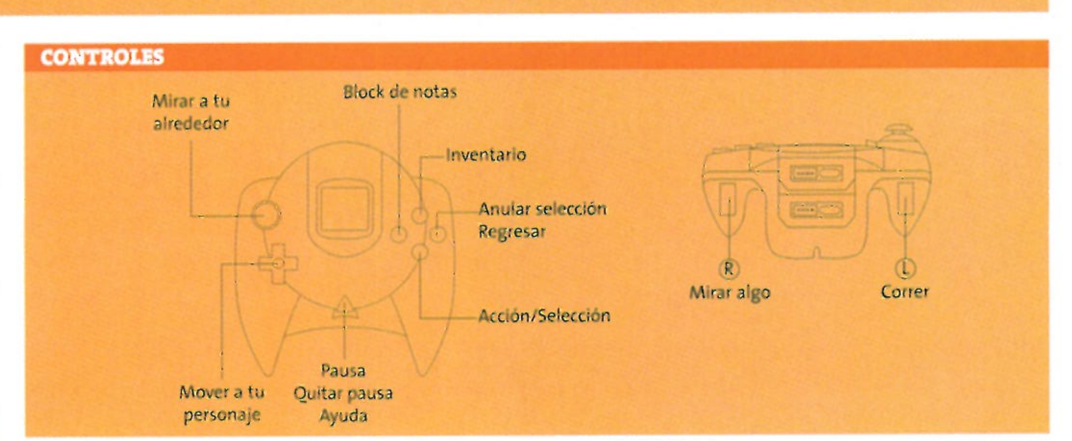
1 Jugador | Pistola | Volante | Internet | Arcade stick | Vibration pack

Género: **Free**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM2**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **Sí**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



08:30 – CASA DE RYO

Ryo tiene una pesadilla en la que sale Lan Di. Ante sus ojos aparecen imágenes intermitentes del asesino de su padre, hasta que se hace insoportable y despierta gritando.

Han pasado cuatro días desde la muerte del padre de Ryo. El incidente aún está fresco en su memoria; ¡no puede pensar en nada más que en la venganza! Antes de que rompas alguna cosa de la habitación, busca en el escritorio el **Reproductor de Casetes** (Cassette Player), la **Cinta de Shenmue** (Shenmue), la **Cinta de Sha Hua** (Sha Hua) y la **Foto de tus Amigos** (Photo Of Friends). Sal al corredor y habla con Ine-san. Ésta te da **500 yens** y te dice que cada mañana te dejará esa cantidad de dinero sobre el armario de los zapatos. Busca ítems de utilidad por el resto de la casa. Puedes aprender un nuevo movimiento leyendo el pergamino del **Segador Sombrío** (Shadow Reaper) que hay en la habitación de Fuku-san. Para aprendértelo sólo hay que mirarlo en la pantalla de opciones. Hay unas **Pilas** (Size Batteries) en los cajones del cuarto de estar y una **Linterna** (Flashlight) debajo del teléfono. Ve al oratorio y toma las **Velas** (Box of matches) y las **Cerillas** (Candles). Puedes presentar tus respetos a tu finado padre en el santuario. En el corredor de detrás del oratorio hay una canasta de mimbre. Ábrela y lee el pergamino para aprender el movimiento de las **Hojas Dobles** (Twin Blades). Entra en la cocina y mira la comida de la mesa para experimentar un *flashback* o escena retrospectiva. Hay una puerta que sale de la cocina, pero no puedes cruzarla. Por último, hay una desconcertante carta en el estudio de tu padre. No dejes que Ine-san te vea leyéndola. Devuélvela a su sitio cuando hayas acabado.

No hay nada más por hacer en la casa, así que ponte los zapatos y sal. Ine-san sugirió que charlaras con Fuku-san. Puedes encontrarlo en el **Dojo** de la parte de atrás de la casa. Echa un vistazo por el jardín. Hay alguna carpa en el estanque, pero ninguna piedra que arrojar, así que ve a hablar con Fuku-san. Acabarás fuera de forma automática; vuelve adentro y habla de nuevo con él. En cuanto termines, acércate al árbol del rincón para tener un flashback. La casa te trae más recuerdos de lo que puedes resistir: vete del recinto por la verja del jardín principal.











UNA RÁFAGA DEL PASADO

Ryo ha vivido en esta casa toda su vida, y está llena de buenos recuerdos. Ciertas imágenes y olores accionarán su memoria y se te ofrecerá un *flashback*.



La cocina

Ine-san ha hecho algo de comer que está humeando en la mesa de la cocina. Si te acercas lo suficiente, el olor de la comida activará un flashback. Ryo recuerda cuando era muy joven y comía con su padre. Como era un niño, no quería comerse lo que era bueno para él, aunque un comentario severo de su padre arregla la situación.

El viejo árbol

Al fondo del jardín, cerca del Dojo, hay un viejo árbol muerto. Acércate a él para iniciar un *flashback*. La mente de Ryo divagará hasta los tiempos en que el árbol estaba en su apogeo y su padre le daba sus primeras lecciones de artes marciales.

IMPRESCINDIBLE

Reproductor de casetes
Escritorio de la habitación de Ryo

Cinta de Shenmue
Escritorio de la habitación de Ryo

Cinta de Sha Hua
Escritorio de la habitación de Ryo

Foto de tus amigos
Escritorio de la habitación de Ryo

500 yens
Habla con Ine-san, ella te los dará

Segador Sombrío
Habitación de Fuku-san

Pilas
Armario de la sala de estar

Linterna
Armario de debajo del teléfono

Hojas Dobles
Canasto de mimbre en el corredor de detrás del oratorio

Dojo
En la parte de atrás de la casa. Habla con Fuku-san



YAMANOSE: RYO ES UN BLANDENGUE

Primero deberías ir al Templo, situado un poco más abajo, siguiendo por la carretera. Automáticamente hablarás con una niña llamada **Megumi**. Ésta ha encontrado una **Gatita** (Kitten) perdida y está un poco preocupada, ya que no sabe qué hacer con ella. Accede a cuidar de ella y, cuando se te brinde la opción, quédate el **Pescado** (Dried Fish) y no la otra opción. Se lo darás de comer de forma automática a la minina, quien lo engullirá agradecida. Alborozada por la pronta mejoría de la gatita, Megumi recuerda algo que podría ayudarte, y te dirá que Yamagishi dijo algo acerca de un coche negro. Ten en cuenta que si no le das el pescado al pequeño micifuz, ¡Megumi no te dirá ni pío! Acuérdate de cuidar de la gatita: hazle algunos mimos de vez en cuando al pasar por su lado.

Hay otras muchas casas en Yamanose. Te irá bien hablar con toda la gente de aquí para empaparte del ambiente, pero de momento ninguno de ellos te dirá nada de importancia.

No malgastes más tiempo en este pueblo.

IMPRESCINDIBLE

Megumi

Es la niña que encontrarás en el Templo que hay en un extremo del pueblo. No es la última vez que necesitará tu ayuda. Tiende a ir muy a la suya, ¡así que sé amable con ella! Si ayudas a la gatita, te dirá que vayas a ver al Sr. Yamagishi.

Gatita

La minina callejera estará en la caja que Megumi protege. Si aceptas el desafío de cuidar de ella, tendrás que volver de vez en cuando para darle de comer.

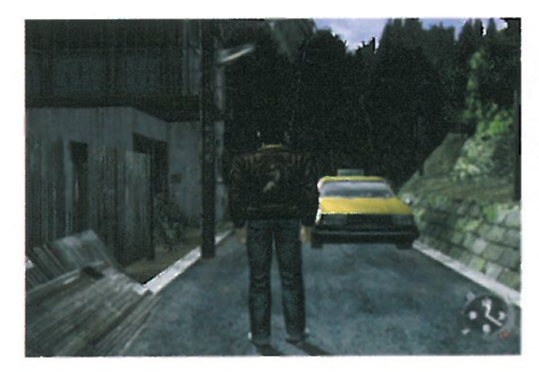
Pescado

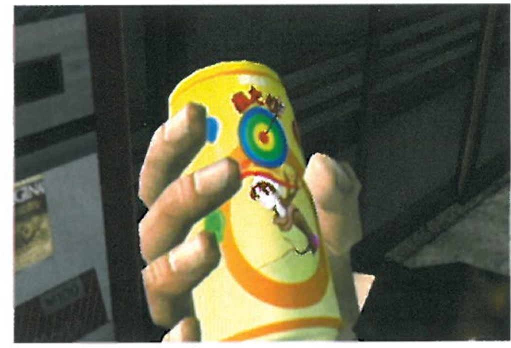
A la gatita le gusta el pescado; no le des el pastel porque se limitará a mirarlo con ojos tristones.



SAKURAGAOKA: UN BUEN PASEO

Antes que nada deberías familiarizarte con el trazado de la ciudad; no querrás perderte, ¿no? Hay cantidad de casas por visitar y gente con quien hablar. A lo largo del día, la gente irá y vendrá. Por ejemplo, el tractorista se irá a comer, mientras que al anochecer se marchará a casa con el resto de visitantes. ¡Podrías pasarte ahí todo el día, viendo a la gente hacer sus cosas! Recuerda que las tiendas cierran de noche, y que por lo general la gente no quiere hablar contigo tras hacerse oscuro.





Cuando te hayas hartado de ver a Fulano de Tal entregado a su rutina diaria, busca a la **anciana miope**. Normalmente la encontrarás deambulando por las calles que hay al sur de la tienda de Abe. Sin embargo, en el transcurso del día cambiará de sitio en diferentes ocasiones. No debería costarte dar con ella: la ciudad de Sakuragaoka no es muy grande una vez que la conoces, y nunca se aleja demasiado de la tienda. Al encontrarla, entrará una secuencia de vídeo en la que te enterarás de que la anciana ha perdido su casa (¡!) y no puede volver a su hogar. Sabe el nombre de la casa, pero es incapaz de leer los letreros de fuera a causa de su vista deficiente. Sólo tienes que encontrar su casa: se halla casi enfrente del parque. Lee el deteriorado rótulo de la pared y acompaña a la anciana a su puerta. Lo más probable es que la encuentres sentada en un columpio del parque. ¿Ves? ¿A que te sientes mucho mejor?

Ahora que has hecho tu buena obra del día, puedes permitirte un poco de diversión. La **tienda de Abe** es un sitio genial, ya que puedes conseguir figuras en las máquinas. Tienes a tu disposición las máquinas de Virtua Fighter y Sonic, y cada partida cuesta 100 yens. El cuidado por el detalle en las pequeñas reproducciones es fantástico, y seguramente querrás hacerte con todas. No obstante, resiste la tentación ¡y recuerda por qué estás aquí! Dentro de la tienda, también puedes comprar chocolatinas que te darán derecho a participar en un sorteo en el que te pueden tocar algunos regalos interesantes (incluyendo juegos de la Saturn).

La dueña, Abe, es una vieja chiflada. Una exposición prolongada a su voz puede fundirte los sesos, de modo que habla con ella lo justo y vete. Píllate una lata de la máquina expendedora de delante de la tienda y vete a buscar a la **Barrendera** (Sweeping Woman). La encontrarás limpiando la carretera que hay frente a su casa, en el lado oeste de la ciudad; usa el mapa para dar con ella. Habla un rato con ella y te enviará a ver al Sr. Yamagishi, un abuelo que vive en las afueras de la localidad. Su casa está cerca de la tienda de Abe. El **Sr. Yamagishi** estará en su jardín, cuidando las flores. Habla con él hasta que aparezca el símbolo del diario y encamínate entonces al parque. Cuando todos se hayan ido, entra en el parque y acércate a los columpios. Se te ofrecerá la opción de entrenarte un poco. Mira el recuadro 'Entrenando en el parque' de esta guía para obtener más información.

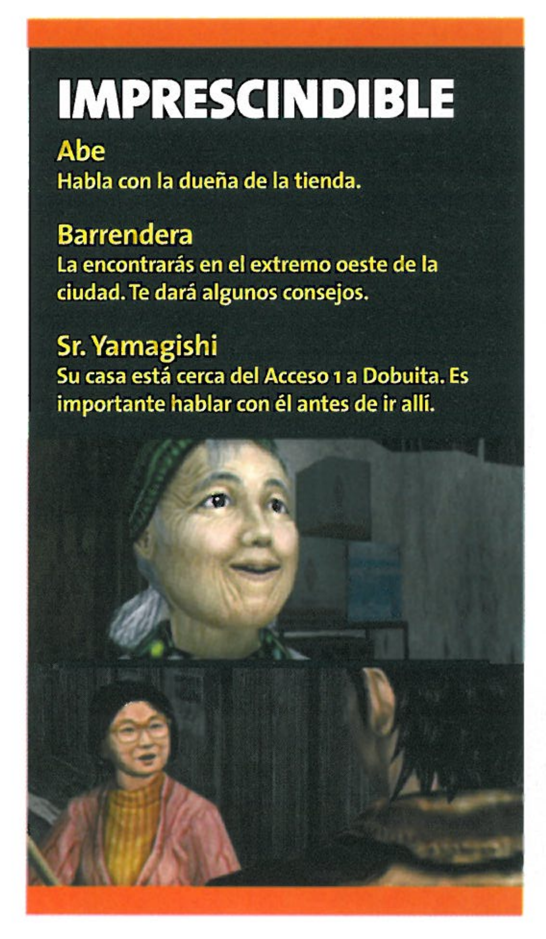
Más te vale entrenarte hasta que sea hora de irse a casa. Llegarás ahí de forma automática a las 11:30 p.m. Ve a dormir y, cuando te levantes por la mañana, guarda la partida.

IMPRESCINDIBLE

Abe
Habla con la dueña de la tienda.

Barrendera
La encontrarás en el extremo oeste de la ciudad. Te dará algunos consejos.

Sr. Yamagishi
Su casa está cerca del Acceso 1 a Dobuita. Es importante hablar con él antes de ir allí.









ENTRENANDO EN EL PARQUE

Es posible practicar movimientos en el Parque de Sakuragaoka. Ésta es la primera oportunidad para entrenar solo. Si hay alguien más ahí, no se te permitirá.
Selecciona 'Sí' y empieza tu entrenamiento. Pulsa el botón R para hacer aparecer la lista de movimientos. Ésta te mostrará qué movimientos puedes hacer, cuáles no has aprendido aún y tu experiencia con cada uno. Pulsa el botón L estando en esta pantalla para que aparezcan los comandos de cada maniobra. Desplaza el recuadro hacia un comando para tener una vista previa del movimiento. Cada vez que realices un movimiento aumentará tu experiencia. Pulsa el botón A para asignar movimientos al botón R. Con el botón X obtendrás una explicación más detallada de ese movimiento.

DOBUITA

Una vez despierto, recoge el **dinero** del armario de los zapatos y sal de la casa. Visita el Dojo y Fuku-san te enseñará un nuevo movimiento. A él le cuesta llevarlo a cabo, así que es tu oportunidad de lucirte. Sólo has de pulsar Adelante + X (a la vez) para ejecutarlo.

Mientras bajas por la carretera que atraviesa Yamanose, te saldrá la posibilidad de participar en tu primer Evento QTE. Mira el recuadro 'Tu primer QTE' de esta guía para saber más detalles. Después, dirígete a Dobouita por medio del Acceso a Dobuita 1.

Esta ciudad es aún más compleja que Sakuragaoka. Hay montones de tiendas y de gente con quien hablar. Antes que nada, ve al **Funny Bear Burger** y habla con el propietario acerca del coche negro. Ve a la **Floristería** de la esquina y habla de lo mismo con Nozomi. Te dirá que quizá Tom lo haya visto. **Tom** es el tipo de las trenzas rasta que lleva el puesto de perritos calientes situado en la calle principal. Tras mucha insistencia, te encarrilará hacia la **Agencia de Viajes** (Global Travel Agency), que está casi enfrente. Habla con el hombre de detrás del mostrador, y luego con el tío vestido de camuflaje (**Kurita-san**), a quien encontrarás ante la tienda de al lado. Ambos te sugerirán que vayas al **Restaurante Chino Ajiichi**. Al pasar frente al **Mercado de Tomates** (Tomato Mart), dos matones te empujarán con el hombro. Tu segundo QTE es algo más complejo que el primero: además de los botones de acción, tendrás que usar los de dirección. Pulsa los botones correctos y Ryo los tumbará a ambos, tras lo cual huirán.

Ve al restaurante chino (está en una de las calles laterales) y charla con la pareja de ahí dentro, quienes se enrollarán un buen rato. Ten paciencia y acabarán indicándote que vayas a la **Barbería de Maeda** que hay cerca del salón recreativo **You Arcade**. Ve allí y habla con el barbero hasta que aparezca el símbolo del bloc de notas. Dirígete a la segunda **Barbería** (Liu Barber and Hair Salon), situada cerca de la entrada de la ciudad. El dueño te dirá que hables con su padre en el **Parque Suzume** (Suzume Park), el que está cerca del You Arcade. Inicia el paseo hasta el Parque Suzume y conversa con el anciano de la camisa a cuadros.

Habla con Tom de regreso al puesto de perritos calientes y llégate luego al Bar Yokosuka.





IMPRESCINDIBLE

Dinero
Toma los 500 yens del armario de los zapatos.

Dojo
Ve al Dojo y aprende el nuevo movimiento.

QTE
Pulsa el botón A para atrapar la pelota en Yamanose.

Funny Bear Burger
Habla con el dueño acerca del coche negro.

Floristería
Habla con Nozomi delante de la Floristería.

Tom
Habla con el tío que baila ante el puesto de perritos calientes.

La Agencia de Viajes
Entra en la agencia Global Travel Agency y habla con el dependiente.

Kurita-san
Viste ropa de camuflaje y está junto a la Agencia de Viajes.

Restaurante chino
Habla con la pareja del restaurante Ajiichi.

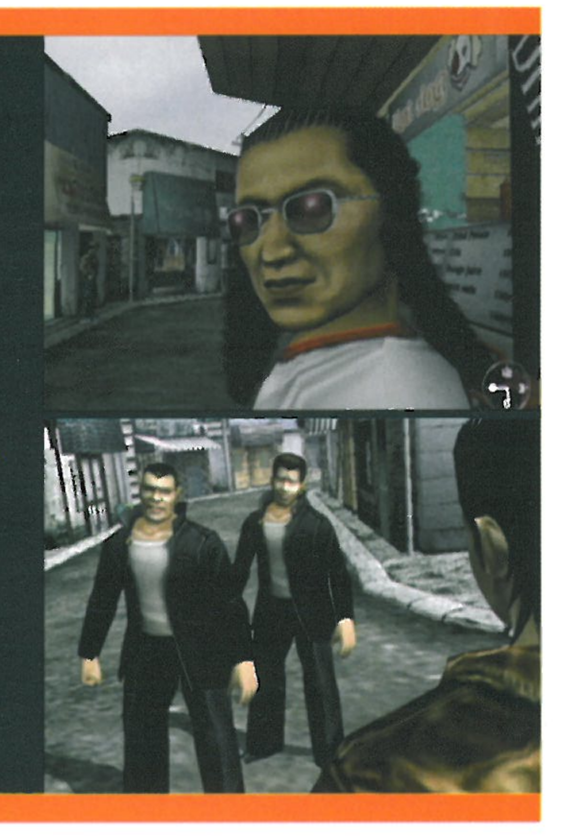
Barbería (1)
Ve al barbero que hay cerca del salón You Arcade.

Barbería (2)
Ve al otro barbero cerca de la entrada de la ciudad.

Parque Suzume
Habla con el sujeto de la camisa a cuadros en el parque Suzume.

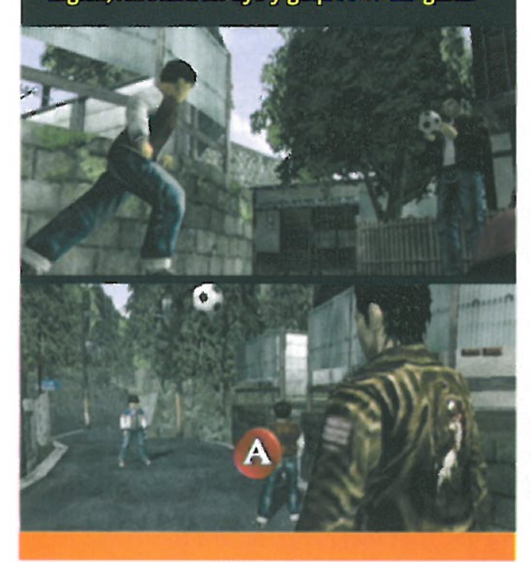
Tom
Habla otra vez con Tom.

Mercado de Tomates
Pasa frente al Mercado de Tomates y enfréntate a los matones.



¡TU PRIMER QTE!

El primer incidente es sólo de práctica, pero te preparará para lo que te espera más adelante. Si fallas, no podrás volver a intentarlo. No te preocupes, lo máximo que pasará es que Megumi estará molesta durante un rato. Mientras recorres Yamanose, Megumi estará jugando con dos chicos que juegan a fútbol. Uno de ellos chuta la pelota hacia ti. Cuando aparezca en pantalla el comando de un botón, toca el botón pertinente hasta que desaparezca y Ryo atrapará la pelota. Si no lo logras, rebotará en Ryo y golpeará a Megumi.



DOBUITA CONTINÚA...

El **Bar Yokosuka** abre a las 5 p.m. Entra y hablarás automáticamente con el simpatico barman. Todos parecen mirarte de una forma extraña. Al acercarte a la mujer, te dirá algo. Aléjate de ella, no parece muy de fiar y la verdad es que tampoco te dará ninguna información que pueda resultar útil. Vete a hablar con el barman. Éste te dará una lata de cola y te dirá que vayas al **MJQ Jazz** Bar. Puedes hacerlo tras las 7 p.m. Fíjate en los dos hombres que juegan a billar. Puedes **retarlos** hablando con el barman. La partida es muy corta y no es que te vaya a servir de nada precisamente, pero por lo menos es bastante divertido y si ganas podrás dar una lección a los dos macarras que te desafían.

IMPRESCINDIBLE

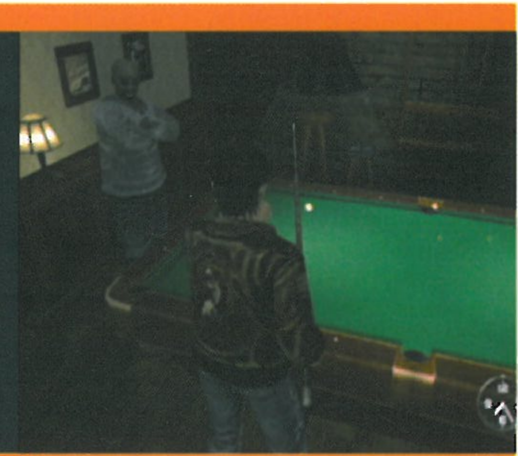
Bar Yokosuka
En el extremo norte de la ciudad. Habla con el barman para conseguir información.

MJQ Jazz Bar
Un bar de billar a la vuelta de la esquina del Bar Yokosuka. Espera hasta las 7 p.m. para ir.

Reto
Acércate a los tipos que juegan a billar en el Bar MQJ y juega con ellos.

SUBJUEGOS: BILLAR

En realidad no puedes ganar dinero con esta apuesta, pero puedes intentar no perderlo. Los dos jugadores te desafiarán a meter en una tronera la bola de la banda. La apuesta será de 1.000 yens, que deberás invertir en invitarles a una copa. Pulsa el botón A para pasar a una perspectiva en primera persona. Usa la cruceta para mover el taco de forma que la bola blanca golpee el lado derecho de la bola en cuestión. Pulsa de nuevo el botón A para darle a la bola. Si la cuelas, los jugadores pensarán que has hecho trampa.



MÉTETE EN UNA BRONCA

¡Es hora de buscar camorra! Dirígete al **Heartbeats Bar**. Puedes llegar allí siguiendo el callejón de enfrente de la tienda de Motos. En cuanto bajes las escaleras, te verás envuelto en un **QTE** con dos idiotas medio borrachos. No te dejarán pasar porque son muy grandes y listos. Probablemente sea momento de enseñarles una o dos cosas. Este QTE es muy sencillo; al fin y al cabo, han estado bebiendo. Limpia el estropicio y entra en el pub. Una vez dentro, el barman te pondrá un vaso de leche, sugiriendo que es la bebida apropiada para un colegial. Las tres personas de la barra se pondrán de pie de un salto, listos para hacer alarde de sus habilidades. Este nuevo **QTE** es algo más veloz que el anterior, y tendrás que reaccionar un tanto más rápido. Aun así, no debería ser un problema. El barman se enfadará un pelín. Mejor que te vayas.

Se está haciendo tarde, así que a menos que te apetezca ir a You Arcade o al salón de Tragaperras (está por la zona del Bar Yokosuka) para dejarte una parte de la paga, vete a casa y descansa un poco. Te hará falta estar descansado para afrontar los acontecimientos que te esperan.

IMPRESCINDIBLE

Bar Heartbeats
Sigue el callejón frente a la tienda de motos.

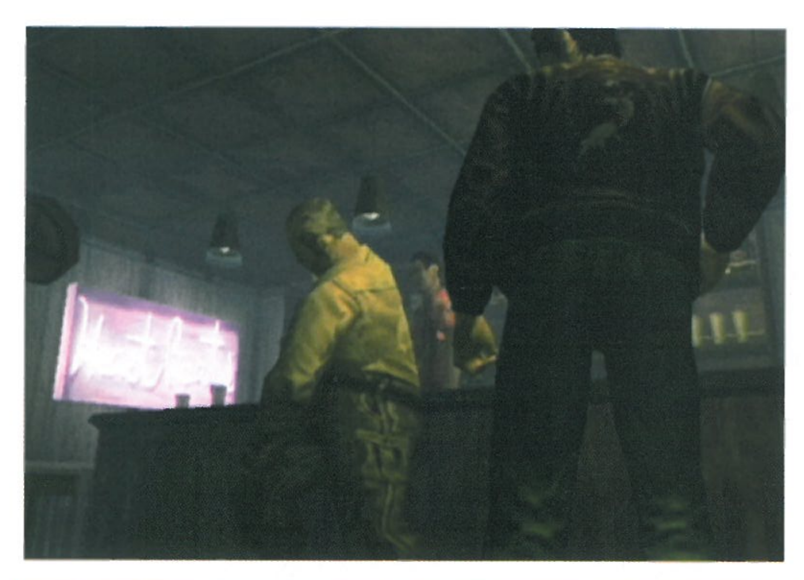
QTE (1)
El primer QTE es contra dos matones medio borrachos.

QTE (2)
El segundo es contra tres rudos marineros.











NIÑO DE PAPÁ

Ésta es tu primera pelea del juego en un bar. Con todo, sólo es un QTE, así que únicamente deberás aporrear algunos botones. Sin embargo, es de lo más satisfactorio; ¡después de todo, se atrevieron a llamarte colegial!

Estos tíos son muy bestias y vendrán a por ti por detrás. Por suerte, Ryo tiene el oído tan fino que sabe que están ahí. Sólo tienes que ayudarlo pulsando unos cuantos botones. Puede que reconozcas algunos de los movimientos que usas en tus sesiones de entrenamiento. ¡Si no, es que no prestas suficiente atención!





ENCUENTRA A CHARLIE

Por la mañana, toma el **dinero** y corre a Sakuragaoka. Los matones que te encontraste ante el Mercado de Tomates están armando follón en el parque. Lo peor es que se están metiendo con un chiquillo y Nozomi, que es íntima amiga tuya. Ésta es tu primera Batalla Libre (**Free Battle**). Aquí es donde todas esas sesiones de entrenamiento serán útiles. Usa tu combo de puñetazo largo con proyecciones para acabar con ellos. El grandote bloqueará alguna de tus proyecciones, así que con él puede ser mejor emplear patadas. Es posible que este encuentro no suceda cuando pases por primera vez por aquí (por ejemplo si está lloviendo). En ese caso, ve a hacer otras cosas y vuelve un poco más tarde.

Hazlos quedar como los tontos mocosos que son y vete. Has impresionado a Nozomi; ¡por un día ya vale! Dirígete a Dobuita. El hombre del restaurante está parado junto a la máquina expendedora. Ha perdido su dinero y te pide que **le compres una bebida**. Teniendo presente que eres una persona de lo más amable, y que lo más probable es que sin él no llegues muy lejos, cómprasela y sonríe.

Ahora no tienes mucho que hacer hasta las 7 p.m. En algún momento del día (normalmente hacia las 12) tendrás que hablar con el individuo que está parado frente a la tienda de **Tejanos Water Dragon** (Jeans Water Dragon), así como con el **tipo de las gafas de sol** que está al otro lado de la carretera. Luego ves a la **puerta verde** que tiene una cámara encima (si vas demasiado pronto no estará abierta). Crúzala, sube al piso de arriba y habla con el tío que está sentado. Ahora ve a ver al **tipo del camuflaje** junto a la Agencia de Viajes y habla dos veces con él.

Entrena o tómatelo con calma hasta las 7 p.m. Si no tienes nada que hacer, mírate la sección 'Vamos de compras'.

IMPRESCINDIBLE

Dinero
Toma el dinero del armario de los zapatos.

Sakuragaoka
Los matones están molestando a Nozomi en el parque. Acaba con ellos.

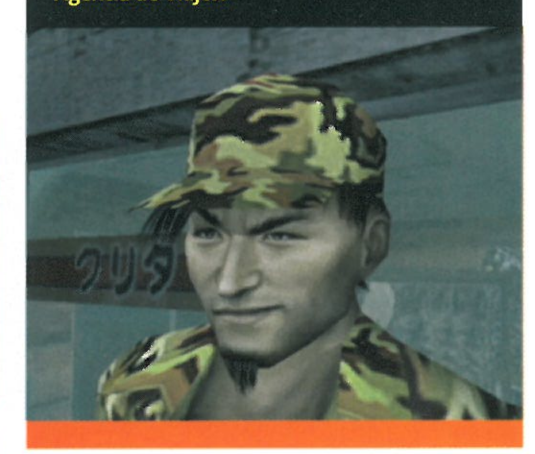
Cómprale una bebida
El hombre del Restaurante Chino está en la máquina expendedora junto a la tienda Tejanos Water Dragon. Cómprale una bebida.

Jeans Water Dragon
Habla con el tío que fuma ante la tienda Tejanos Water Dragon.

El tipo de las gafas de sol
Está frente a la puerta de la cámara encima. Habla con él.

Puerta verde
Cruza a puerta verde de la cámara encima. Charla con los hombres del piso de arriba.

El tipo del camuflaje
Habla con Kurita-san. Lleva traje de camuflaje y está cerca de la Agencia de Viajes.















¡VAMOS DE COMPRAS!

De todas las tiendas de Dobuita, pocas son las que te permiten hacer algo. Aun así, merece la pena explorar; nunca se sabe lo que te puedes encontrar.

Dobuita es una ciudad más nocturna que diurna. Muchos de los restaurantes abren hasta las 9 p.m., y los bares y clubs ni siquiera abren hasta bien entrado el ocaso. Podrías pasarte la noche deambulando por las calles, viendo a viejos borrachos luchando por llegar a casa y admirando los carteles de neón. Todos los bares y clubs tienden a estar en la parte norte de la ciudad, en torno al bar Yokosuka. Un sitio en el que puedes invertir mucho tiempo y dinero es el salón recreativo You Arcade. Puedes encontrarlo en el rincón sureste de la ciudad; con ese enorme cartel iluminado, es imposible pasarlo de largo. El salón recreativo abre hasta medianoche, y, créenos, vas a necesitar todo ese rato. Allí se dan cita clásicos como Hang On y Space Harrier, además de QTE Title Boxing y Darts. Cada partida cuesta 100 yens. Las dos máquinas QTE son geniales para perfeccionar tus dotes de cara a los QTE de la vida real. No hay nada mejor que irte acostumbrando a la disposición de los botones. También hay una gramola, que toca distintas melodías que ya habrás oído.

Otro sitio al que ir es el Salón de Tragaperras (Slot House), situado frente a la tienda de motos. Aquí más que nada hay máquinas de este tipo, que pueden hacerte ganar una ficha de Sega.

Por último, hay una tiendecita situada cerca del Mercado de Tomates. Es una Tienda de Antigüedades (Antique Shop), y en el rincón hay seis pergaminos. Cada uno de éstos tiene un precio que va de los 500 a los 3.000 yens. Sólo puedes aprender estos movimientos adquiriendo los pergaminos; y no, ¡no puedes echarles un vistazo sin comprarlos! Te recomendamos quedarte con todos.

Cuando hayas agotado todas las tiendas, hay dos áreas en las que te puedes entrenar. El aparcamiento cercano al Quiosco siempre está vacío, y allí puedes practicar sin que te interrumpan. El segundo lugar es el Parque Suzume, a la vuelta de la esquina de You Arcade. Allí siempre hay gente mayor y niños, pero si te esperas unos minutos se irán.

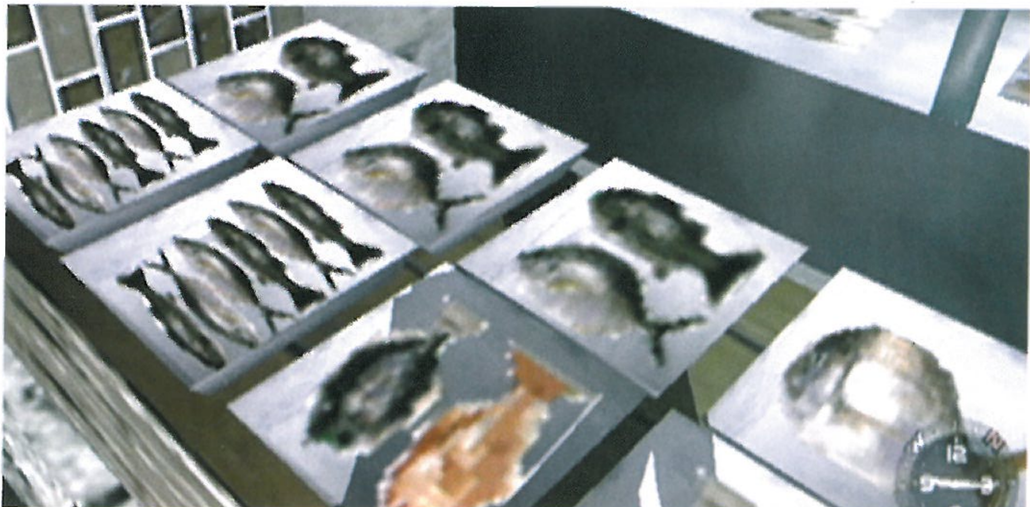
Para no tener que vagar de acá para allá, aquí tienes los horarios de abertura de las tiendas que importan...

HORARIOS DE APERTURA DE LAS TIENDAS

Tienda de antigüedades	10 a.m. – 10 p.m.
Barbería 1	10 a.m. – 7 p.m.
Barbería 2	10 a.m. – 6 p.m.
Restaurante Chino 1	5 p.m. – 4 a.m.
Restaurante Chino t 2	10 a.m. – 9 p.m.
Floristería 1	7 a.m. – 10.30 p.m.
Pitonisa	10 a.m. – 00 a.m.
You Arcade	10 a.m. – 00 a.m.
Bar Happy Burger	10 a.m. – 8 p.m.
Bar Heart Beats	7 p.m. – 4 a.m.
Quiosco	7 a.m. – 6.30 p.m.
MJQ Jazz Bar	7 p.m. – 4 a.m.
Alfarería	10 a.m. – 9 p.m.
Tragaperras	10 a.m. – 00 a.m.
Salón de Tatuajes	2 p.m. – 00 a.m.
Agencia de Viajes	9 a.m. – 8 p.m.
Perritos Calientes de Tom	Sin horario fijo
Tejanos Water Dragon	10 a.m. – 8 p.m.
Bar Yokosuka	5 p.m. – 3 a.m.









IMPRESCINDIBLE

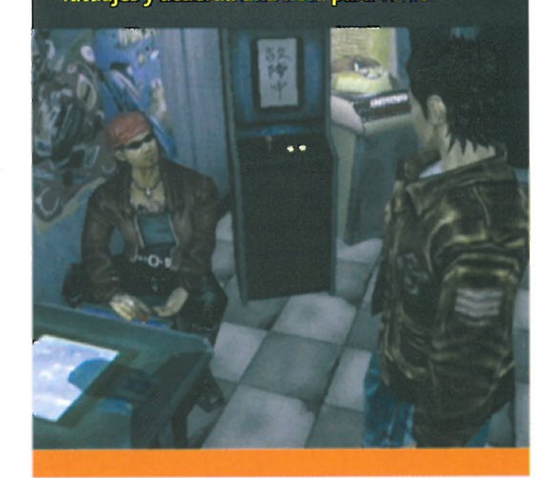
You Arcade
Pasa ante You Arcade a las 7 p.m. para iniciar una secuencia de vídeo.

Marineros de You Arcade
Tras la pelea, habla con los moteros de You Arcade.

Tom
Habla con la chica que está de pie junto a Tom.

Restaurante Chino
Habla con el camarero al que le compraste la bebida.

Propietario
Habla con el propietario del Salón de Tatuajes y acuerda una hora para volver.



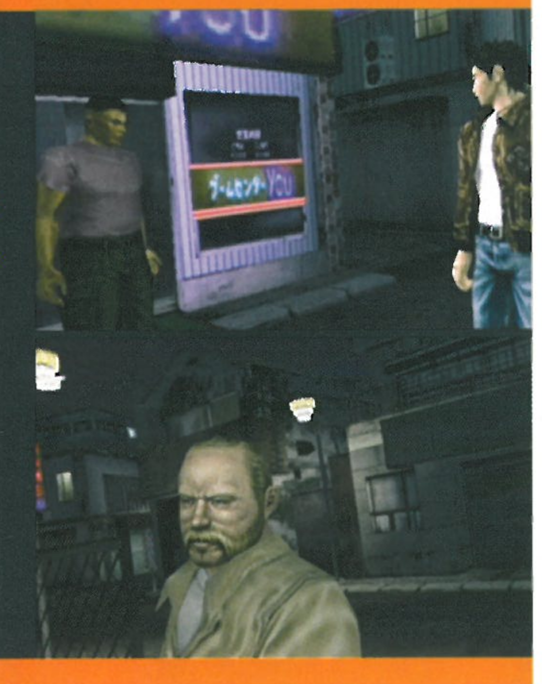
ENCUENTRA A CHARLIE (CONTINUACIÓN)

En cuanto se enciendan las luces, pasa por delante de **You Arcade** y saldrá un marinero. Te dirá que no quiere luchar y te pedirá que lo sigas. No tienes mucha elección, porque quizá tenga información valiosa. Síguelo al aparcamiento. ¡Es una trampa! Ahora estarás rodeado por un grupo de marineros. La forma más fácil de encargarte de ellos es ponerlos todos a un lado. Luego tira a uno de ellos contra los demás; esto te dará tiempo de propinar un par de golpes sin que nadie te ataque. Mantén esta táctica hasta haberlos derribado a todos. Mediante una secuencia de vídeo le sacarás información a uno de ellos.

Es hora de encontrar el **Salón de Tatuajes** (Tattoo Parlor). Todavía quedan algunos **moteros** en You Arcade, así que entra ahí y habla con ellos. Selecciona la opción izquierda cuando te hagan una pregunta y te dirán dónde está el Salón de Tatuajes, Habla con la chica que está cerca de **Tom**. Te dirá cómo llegar a Okayama Heights. Para confirmar la información, también puedes visitar el **Restaurante Chino Ajiichi** y conversar con el tipo a quien le compraste una bebida. Te dirá que Okayama Heights está cerca del restaurante **Manpukuken Ramen**. ¡Entonces se trata de los apartamentos frente al Bar Yokosuka! Encuéntralos y sube las escaleras. Cruza la puerta del letrero pertinente. Habla con el **propietario** y te dirá que vuelvas mañana. Más te vale dormir un poco y guardar la partida: no hay nada que puedas hacer hasta mañana a las 2 p.m.

LOS COMPAÑEROS DE CHARLIE

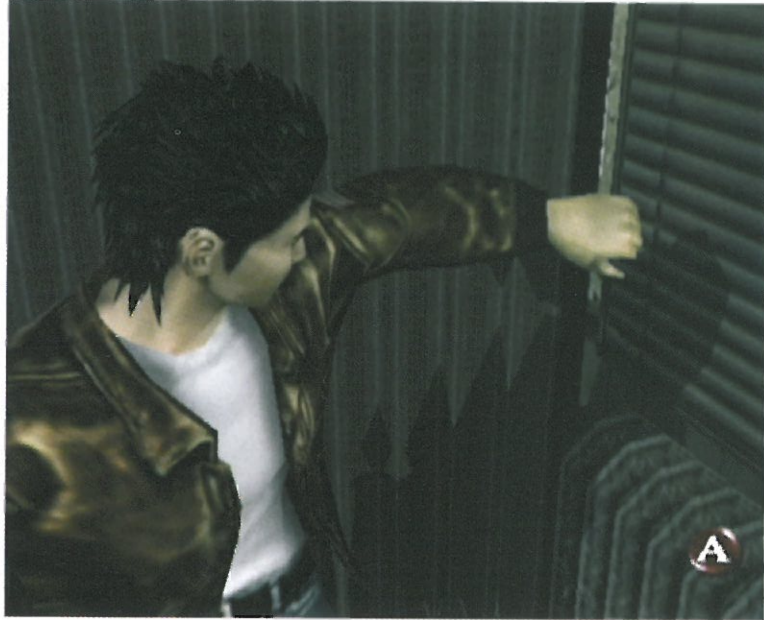
Después de que te engañen para ir al aparcamiento con falsos pretextos, te atacarán a la vez cinco marineros.
Reconocerás a algunos de ellos como los tíos que te intentaron zurrar en el bar Heartbeats. Es obvio que no han aprendido la lección y que de pronto se creen invencibles por tener a unos cuantos amigos con ellos. Un fuerte combo de puñetazos reducirá al primero. Puedes usar al resto como si fueran bolos: arroja a uno contra los demás y tíralos por los suelos. No les dolerá mucho que digamos, pero ganarás tiempo para pensar qué hacer.
La verdad es que no te costará demasiado vencerles si aplicas esta técnica. Intenta utilizar alguna técnica de las que has aprendido últimamente en tus entrenamientos.











¡LUCHA CON CHARLIE!

Toma el **dinero** del armario de los zapatos y dirígete al Templo. Haz una breve visita a Megumi y la gatita y llégate a Dobuita. No puedes ir al Salón de Tatuajes hasta las 2 pm., así que entrénate o practica tus habilidades con los eventos rápidos en You Arcade. Cuando llegue la hora, ve al **Salón de Tatuajes**. Dos de los moteros a los que apaleaste anoche se están haciendo unos tatuajes. ¡A la que te vean necesitarán unos calzoncillos nuevos! Una vez que se hayan largado, habla con el propietario. Te dirá que Charlie está detrás de la mampara. Acércate a ella y prepárate para un breve y enérgico QTE. Charlie intentará alcanzar su cuchillo; esquiva el navajazo y haz que lo suelte de un golpe. Hazte con su arma y lánzalo a la cama. Si fallas, Charlie huirá.

Interrógalo, vete y habla con **Nozomi** al pie de las escaleras. Charlie ha accedido a reunirse contigo mañana a las 3 pm en You Arcade. Eso te deja mucho tiempo libre. Haz lo que quieras; ¡seguramente a estas alturas ya te estás cansando de esta ciudad! No te preocupes, pronto podrás dejar atrás esta apestosa urbe de motoristas. Vete a casa y espera fuera de tu habitación. Puede que se presente **Fuku-san** (a eso de las 11:30 p.m.). Habla con él; fíjate que ya no lleva esparadrapo.

IMPRESCINDIBLE

Dinero
Píllate el dinero del armario de los zapatos.

Salón de Tatuajes
Ve al Salón de Tatuajes y deshazte de los dos matones. Luego desarma a Charlie.

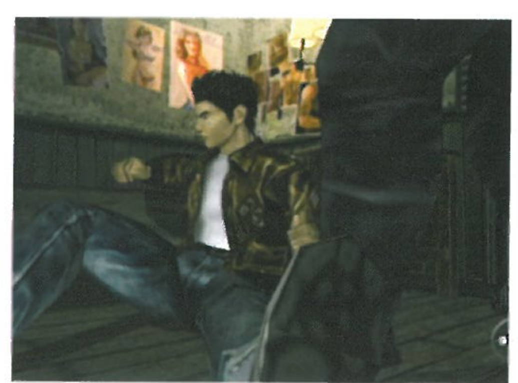
Nozomi
Baja las escaleras y habla con Nozomi.

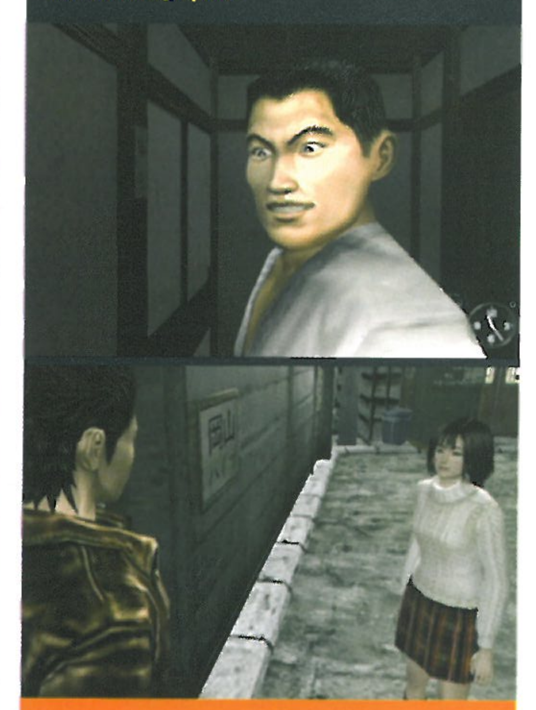
Fuku-san
Vete a casa y espera a Fuku-san. Éste aparecerá hacia las 11:30 p.m.



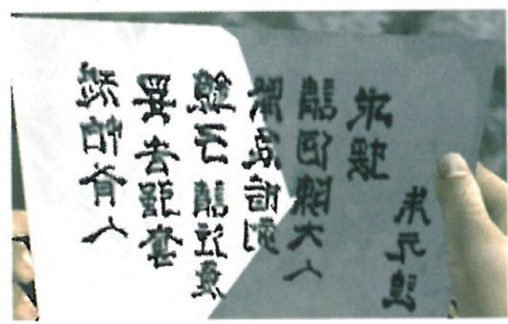














IMPRESCINDIBLE

Dojo
Ve al Dojo y participa en una Batalla Libre con Fuku-san.

Carta
Vete del Dojo e Ine-san te dará una carta escrita en un chino confuso.

Fuku-san
Habla con Fuku-san fuera de la casa.

Batalla Libre
Charlie y sus secuaces estarán molestando a Gao Wen. Pégales una paliza para que aprendan a meterse con los de su tamaño.

QTE
Charlie tomará a Gao Wen como rehén. Chuta la pelota contra su cara.

You Arcade
Conversa con Gao Wen. Este simpático jovencito te hablará de su abuela china.

Xia-san
Habla con la dueña de la Alfarería para resolver el puzzle de la carta. Gracias a ella (y a un espejo) conseguirás información vital para el desarrollo del juego.



CARTA DE INE-SAN

Cuando te despiertes, irás de forma automática al **Dojo**. Fuku-san te desafiará a una Batalla Libre. No es fácil, y no le endosarás muchos golpes, ya que se le da muy bien esquivar. Usa barridos y patadas molinete: no podrá eludirlas con tanta facilidad. Tras un rato, la batalla llegará a su fin. No tiene un tiempo específico; acabará cuando Fuku-san quede impresionado como es debido. Cuando abandones el Dojo, Ine-san saldrá de la casa a buscarte. Tiene una carta para ti. Sin embargo por ahora no puedes leerla, porque está escrita en un chino muy embrollado. Al ir a dejar la casa, **Fuku-san** vendrá y te hablará sobre la carta. Cuando se deje de paliques, encamínate directamente a Sakuragaoka.

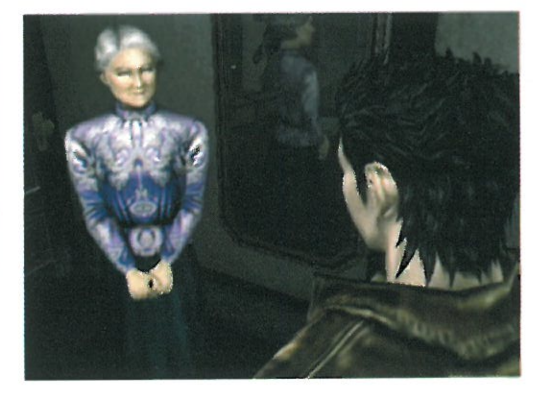
¿Qué le pasa a esta ciudad? Una vez más, unos macarras están causando problemas. En esta ocasión le han robado la pelota de fútbol a Gao Wen. Darás con ellos en la obra. La **Batalla Libre** que viene acto seguido es bastante sencilla: con puñetazos y proyecciones bastará. Reducidos los dos matones, Charlie agarrará a Gao Wen con una presa en la cabeza y el balón caerá al suelo. Ahora vendrá un **QTE** en el que Ryo chutará la pelota contra la cara de Charlie y golpeará al tío que tiene detrás. Los motoristas se pirarán y Ryo consolará al chaval.

Dirígete a **You Arcade**. El mismo chico de antes se arrodillará en la calle. Habla con él acerca de encontrar a alguien que pueda leer la carta. Él sugerirá que tal vez su abuela, que lleva la **Tienda China** (Russiya China Shop) que hay junto al establecimiento de tejanos Water Dragon, pueda ayudar. Haz una visita a esta venerable anciana. Tras una primera inspección, **Xia-san** se dará cuenta de que la carta está al revés y usará el espejo para descodificar el mensaje. Éste sigue siendo muy poco claro, y la única parte aprovechable es el número de teléfono.

Llegados a este punto es posible ir directo al Disco 2, pero esto es una solución detallada, así que no lo haremos y conseguiremos alguna información complementaria.









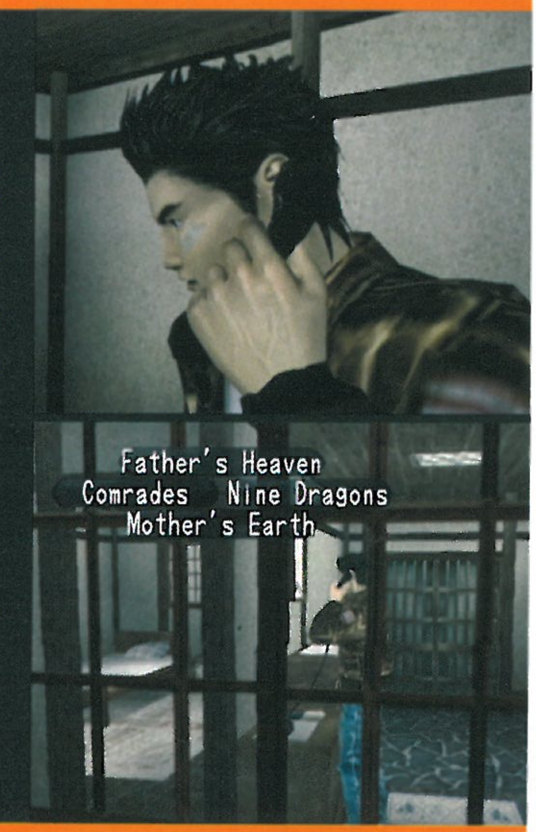


¡ESPERA JUNTO AL TELÉFONO!

Vete a casa. **Fuku-san** hablará contigo acerca de lo que has averiguado. Usa el teléfono para llamar al **Maestro Chen**. El número de teléfono está en tu bloc de notas, y es 0468 615647. Tendrás que responder a unas preguntas como medida de seguridad. Elige la opción de la izquierda y luego la de la derecha (a veces la combinación es diferente y tendrás que pulsar derecha y luego izquierda. No hay forma de saberlo, tan sólo prueba de ambas maneras porque depende de lo que te diga él. La persona al teléfono mencionará el **Almacén núm. 8** (Warehouse No. 8). Ahora mismo tendrás un montón de tiempo libre, puesto que no necesitas estar en ningún sitio hasta las 7 p.m. Ve al **Dojo** y Fuku-san dejará que entrenes con él. Ésta es una valiosa oportunidad de usar tus proyecciones con un rival en condiciones. Cuando hayas acabado, saldrá afuera y mirará al árbol (si no lo hace vuelve a entrar y habla en el dojo con él). Ve a hablar con él y luego entrena un poco más por tu cuenta. A cosa de las 6:30 pm., vuelve a la casa y espera junto al teléfono. A las 7 pm. sonará y la mismísima **Nozomi** hablará contigo.

AL HABLA...

Ésta es la primera vez en el juego que deberás usar el teléfono. Como está ambientado en los ochenta, el teléfono es de los antiguos y tendrás que girar el disco con el dedo. Usa el número que conseguiste con la carta china y espera a que el hombre descuelgue. Tiene una voz muy extraña, casi como el tipo de la peli Scream. Si le das una contraseña equivocada, te colgará. No hay forma de saber cuál de las cuatro opciones es la correcta. No es probable que sea la misma que él dice, así que puedes descartar el código 'Father's Heaven'. Es una mera cuestión de ir probando, pero la mayoría de veces será 'Comrades' (Camaradas) y posteriormente 'Nine Dragons' (Nueve Dragones).
Pensando que eres otra persona, el hombre te dará una valiosa pista. Cuando se dé cuenta de que no eres quien él creía, empezará a hacerte algunas preguntas, momento en el que deberías colgar. Más adelante, Nozomi te llamará y te pedirá que os veáis en el Parque Sakuragaoka. Tendrás que esperar junto al teléfono y, a las 6:55, mirarlo. No dejes de hacerlo hasta que suene, y pulsa enseguida el botón A para levantar el auricular.



IMPRESCINDIBLE

Fuku-san
Ve a tu casa y habla con él sobre lo que has descubierto.

Maestro Chen
Llámalo usando el número que está apuntado en tu bloc de notas.

Dojo
Entrena con Fuku-san y luego habla con él junto al árbol.

Nozomi
A las 7 pm. sonará el teléfono. Habla con la encantadora Nozomi.







DOBUITA: COGE EL BUS

Nozomi se encontrará contigo en Sakuragaoka Park. Una vez allí, te explicará sus sentimientos hacia ti. Teniendo en cuenta que Ryo es un chico algo tímido, no responderá demasiado bien y ella se irá. Una siestecita no te iría mal ahora.
Cuando despiertes graba la partida y dirígete hacia el **Estanco** de Dobuita (Tobbaco Shop) que está casi al final de la ciudad. De camino habla con Nozomi en la **Floristería**. Ves al Estanco y habla con la **anciana**, que está un poco mayor y un poco sorda. Consulta la **Guía de teléfonos** (Telephone Directory) y busca cuál es la zona de la ciudad en la que se usa el prefijo 61. Así descubrirás que se trata de Amihama.
Haz una visita a **Tom** y pregúntale acerca de Amihama. Te explicará que la parada está cerca del Estanco. Camina hasta la calle situada después del Estanco y verás la parada a la derecha. Los autobuses pasan cada media hora, así que no tendrás que esperas demasiado. Súbete al bus, paga tu billete y, cuando aparezca la pantalla pertinente, graba la partida.
Ahora necesitarás introducir el Disco 2 y escoger el archivo Start File para continuar tu aventura.

IMPRESCINDIBLE

Nozomi
Escucha lo que te explicará en el parque.

Floristería
Antes de ir al Estanco, habla otra vez con Nozomi en el Estanco.

Anciana
Habla con la anciana en el Estanco.

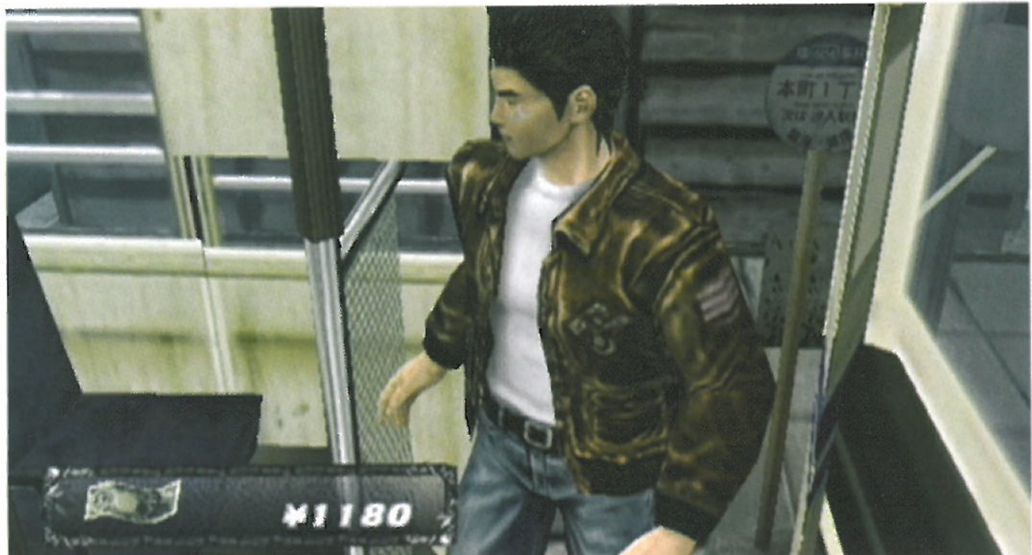
Guía Telefónica
Busca en la guía para averiguar en qué zona se usa el prefijo 61.

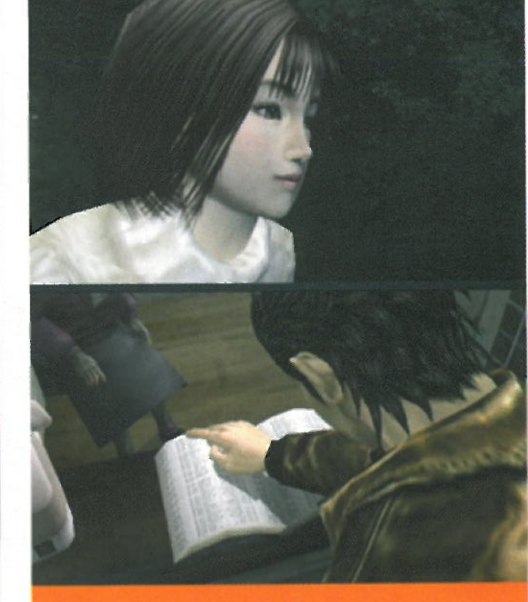
Tom
Pregúntale cómo llegar a Amihama.

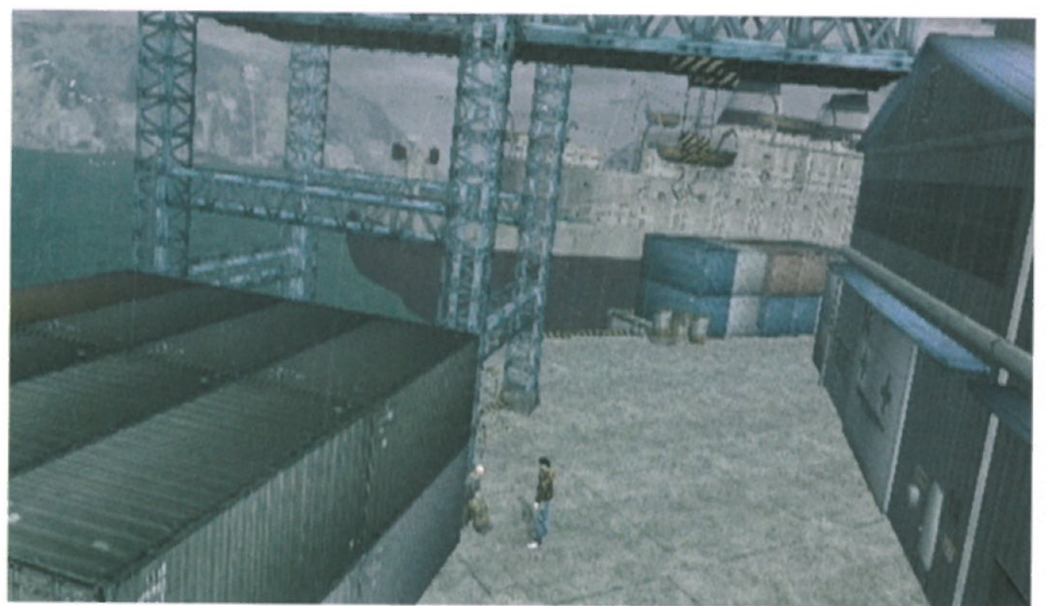
Parada del bus
Espera al autobús en la parada situada después del Estanco.











IMPRESCINDIBLE

Goro
Lucha con Goro cerca del área del parking y haz que te diga dónde está el Almacén núm. 8.

Almacén núm. 14
Ve al Almacén núm. 14 y págale un café al venerable anciano.

Almacén núm. 8
Intenta entrar por la entrada principal.

Caja
Ve a la parte de atrás del almacén y usa la caja para llegar a la ventana.



PUERTO DE NEW YOKOSUKA: ALMACÉN Nº 8

Cuando te hayas bajado del autobús, tuerce a la izquierda y ve más allá de los aparcamientos. Según te acercas al guardia de seguridad entrarás en una secuencia de vídeo en la que **Goro** y uno de los matones de antes están asaltando a un joven. ¡Parece mentira que el guardia de seguridad que tienes a tus espaldas no se dé cuenta de lo que ocurre! El cómplice de Goro se echa atrás en cuanto te ve, y Goro haría bien en escuchar su consejo. Por desgracia parece que tendrás que volver a darles una lección. Pulsa los botones adecuados y déjalos fuera de juego. Goro te dirá por dónde cae el Almacén núm. 8 (Warehouse No.8) señalando con el dedo.

Dirígete al Embarcadero (Wharf) de Amihama, pero en vez de tirar para el Almacén núm. 8, vete al **núm. 14** (lo encontrarás fácilmente siguiendo las flechas del suelo). Aquí verás una secuencia de vídeo en la que echan a un anciano del almacén. Te pedirá una bebida caliente. Puede que no te hayas dado cuenta cuenta, pero las máquinas expendedoras también venden bebidas calientes. Bajo la hilera de refrescos hay dos ranuras para café. Cómprale un café al viejo y charla con él. Es bueno que te hayas hecho amigo suyo, ya que se conoce los entresijos del puerto y más tarde te será de utilidad.

¡Vale, es hora de entrar en el célebre **Almacén núm. 8**! Cuando intentes cruzar la entrada principal, el guardia te dirá que te pierdas. Vete a la parte de atrás y usa la **caja** para llegar a la ventana. Mírate el recuadro 'Entrar en el Almacén' para obtener más información.







ENTRAR EN EL ALMACEN

Casi todos los almacenes están vigilados: no hay forma de poder entrar por medios ordinarios. Vete a la parte de atrás y empuja la caja pequeña contra los grandes contenedores. ¡Súbete encima y arrástrate a través de la ventana abierta!





¿OTRO ALMACÉN Nº 8?

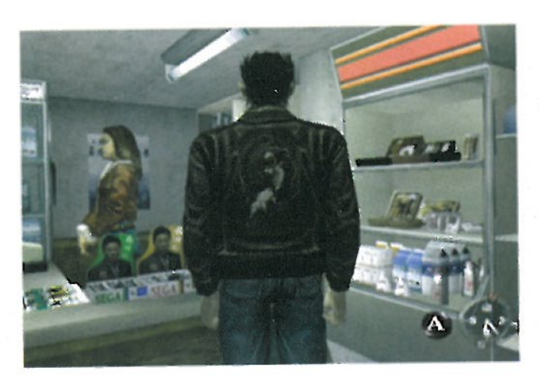
Date un garbeo por la pasarela superior del almacén. En algún momento oirás a **dos trabajadores** hablando. Éstos mencionan que hay otro Almacén núm. 8 en la sección de almacenes viejos. Es toda la información que encontrarás aquí. Baja otra vez al suelo.

Seguro que recuerdas a alguien que siempre te da buena información: **Tom**. Por suerte para ti, ha trasladado su puesto de perritos calientes al puerto (debe de gustarle el aire fresco o algo así). Encontrarás su tenderete tras la esquina del Almacén núm. 18. Ten una charla con él y te dirá que quizá Hisaka-san te pueda ayudar. Tuerce a la derecha y pasa por entre los edificios. Intenta cruzar la puerta situada junto al camión blanco y azul: el guardia te parará y Ryo sugerirá **volver** cuando llegue la noche.

El viejo de antes estará sentado junto al lado del Salón del Puerto (Harbour Lounge). Este lugar está cerca del almacén número 18, pero si tienes problemas para dar con él consulta los mapas que encontrarás en muchas paredes. Habla con el viejo sobre la sección antigua del puerto. Ahora es momento de ir a buscar a esa persona de quien hablaba Tom. El puesto de **Hisaka-san** está ante el Almacén núm. 3. Al acercarte al puesto entrará una secuencia de vídeo. Mai se está volviendo una respondona; ha estado saliendo con la gente equivocada e Hisaka-san se preocupa por ella. Accede a ayudarla a encontrar a Mai pulsando la opción izquierda. Mira el recuadro 'Buscando a Mai' para saber más detalles.

Tras haber ayudado a Mai, informa a Hisaka para que sepa que Mai está bien. Hisaka te pedirá que la ayudes a entregar algo de comida a un almacén. (Esta última parte en la que haces de repartidor no es esencial para el juego. Puede que, para cuando vuelvas de encontrar a Mai, Hisaka se haya ido; no te preocupes, porque puedes pasar directo a la siguiente sección.)

Si son las 7 p.m., o más tarde, ve al **área del Viejo Almacén** (Old Warehouse District). Ésta es la zona que visitaste antes, donde Ryo sugirió volver más tarde. El guardia está leyendo en su despacho y la puerta está abierta. Cuélate dentro y pasa arrastrándote por debajo del alféizar. Cuando suene el teléfono, Ryo dará un salto y se golpeará la cabeza con el alféizar, tirando la linterna. En un QTE muy breve, Ryo se lanzará a por la linterna. Si no la atrapas, hará un fuerte ruido y pondrá al guardia sobre aviso. ¡Esto te hará perder todo un día!





BUSCANDO A MAI

Puedes encontrar a Mai parada ante el Almacén núm. 17 con las dos revoltosas. Es evidente que las chicas con quienes está quieren ser unas tías duras; ¡desde luego tosquedad no les falta! Cuando intentes llevarte a Mai a casa, la defenderán y arremeterán contra ti. Pero, claro, está feo pegar a una mujer, y como Ryo es un tradicional, no ataca. En vez de eso, como parte de un QTE, volverá sus movimientos en su contra y las tirará al suelo. Mai estará muy afligida al terminar todo, pero aún no ha aprendido la lección. Al parecer cree que sus 'amigas' cuidarán de ella, pero lo cierto es que la dejarán tirada en un santiamén.



IMPRESCINDIBLE

Dos Trabajadores
Escucha su conversación en el Almacén núm. 8

Tom
Habla con él en su puesto de perritos calientes.

Volver
Ve al área del Viejo Almacén y haz que el guardia te haga dar media vuelta.

Viejo
El viejo con el que hablaste antes está sentado junto al Salón del Puerto. Habla con él.

Hisaka-san
Ayúdala a encontrar a Mai. Ésta anda con unas aspirantes a matonas.

Área del Viejo Almacén
Ve a la puerta del Viejo Almacén y deja atrás al guardia.

